

"آی بی‌ام" برای توسعه فناوری پردازنده‌های "سل" با "مرکوری" همکاری می‌کند

شرکت تولیدکننده تجهیزات رایانه‌ای و الکترونیکی "مرکوری" اعلام کرد برای توسعه فناوری پردازنده "سل" شرکت "آی بی‌ام"، با این شرکت همکاری خواهد کرد.

به گزارش "تیوزفکتور"، شرکت "مرکوری" از این پس از پردازنده‌های "سل" شرکت "آی بی‌ام" در محصولات خوداستفاده کرده‌واین طریق فناوری پردازنده‌های "سل" را برای استفاده در تجهیزات نظیر

آسیا

پنجشنبه ۱۶ تیرماه ۱۳۸۴ = ۷ جولای ۲۰۰۵ = شماره ۲۹+(۳۹+۳۹)

گذری به بازار بازی‌های کامپیوتری
محمد رضا بهمن‌رئوف
قسمت اول

تولید اولین بازی‌های رایانه‌ای به اوایل دهه ۸۰ میلادی بازمی‌گردد. در سال ۱۹۷۲ شرکت آتاری یک بازی الکترونیکی تیرسی روی میز به نام «پنگ» را به بازار عرضه کرد و همان سال مجموعه بازی دیگری به نام «کویون‌ز» را که با اتصال به تلویزیون های خانگی کار می‌کرد، روانه بازار کرد.

رفته‌رفته محصول آتاری که یک بسته سخت‌افزاری و نرم‌افزاری به‌دو عنوان یکی از اصلی‌ترین لوازم سرگرمی کودکان و نوجوانان وارد کانتر خانه‌ها شد. استقبال بازار باعث شده به‌تدریج بر تعداد سازندگان بازی‌های ویدیویی افزوده شود تا جایی که در پایان سال ۷۶ میلادی بالغ بر ۲۰ شرکت مختلف در تولید بازی‌های ویدیویی به رقابت با هم پرداختند. اما یک سال بعد با ورود کامپیوترهای شخصی اپل به بازار، تحول عظیمی در گرایش مردم به رایانه‌های شخصی PC خانگی پیدا آمد به طوری که اکثریت جامعه (البته افرادی که از وضعیت مالی بهتری بر خوردار بودند) به تهیه و استفاده از این ابزار روی آوردند.

این روند تا سال ۱۹۸۵ ادامه داشت تا اینکه با شایع بازار PC ها، فروش دستگاه‌های مربوط به بازی‌های ویدیویی به حداقل ممکن رسید. با این وجود تولیدکنندگان بازی‌های ویدیویی که قبلاً تجارت سودمندی را تجربه کرده بودند، بیگار ننشستند. در سال ۱۹۸۶ شرکت «نینتندو» با عرضه سخت‌افزار جدید خود که نامش «تقای زیادی در کیفیت بازی‌های رایانه‌ای پیدا آورد بود، شگفتی عظیمی را در محافل رایانه‌ای آن زمان ایجاد کرد. این شرکت توانست تا پایان سال ۱۹۸۸، ۱۱ میلیون از این دستگاه را بفروش برساند و فوراً در سال ۱۹۸۹ اثبات کرد که از هر ۳۰ اسباب‌بازی موجود در بازار آمریکا، ۲۵ مورد بازی‌های ویدیویی وی وسایل وابسته به آنها تشکیل می‌داد.

آمارهای بانگنر آن است که در آن زمان از ۱/۱۱ میلیون دلاری که آمریکایی‌ها برای خرید اسباب‌بازی خرج می‌کردند، ۲۳ درصد سهم محصولات نینتندو بود. این شرکت ۸۰ درصد از بازار فروش بازی‌های رایانه‌ای را در دست داشت پس از آن و با ظهور نسل جدیدی از رایانه‌های خانگی به تدریج بازی‌های رایانه‌ای نیز روند تکاملی پرسرعتی را آغاز کردند تا به جایگاه امروزی خود رسیدند.

بازی‌های رایانه‌ای در ایران برای‌های ویدیویی، رایانه‌ای با یک‌تاخیر ۱۵ تا ۱۰ سال نسبت به کشورهای غربی وارد ایران شدند اما به همان سرعت گسترش یافتند. در آغاز، کلوپ‌های ویدیویی که در سطح شهرها شکل گرفته بودند تا تغییراتی اندک، تولید به محل‌هایی با میزبانی انبوه کودکان و نوجوانان مشتاق بازی‌های رایانه‌ای شدند. نخستین دستگاه‌هایی که در کلوپ‌های مذکور به خدمت گرفته شدند، «آتاری» و «میکرو جنیوس» بود که با گذر زمان و فراگیرتر شدن دستگاه‌های پیشرفته، جای خود را به محصولات جدیدی مانند سگا، سونی، پلی‌استیشن و نینتندو دادند. (ادامه دارد)

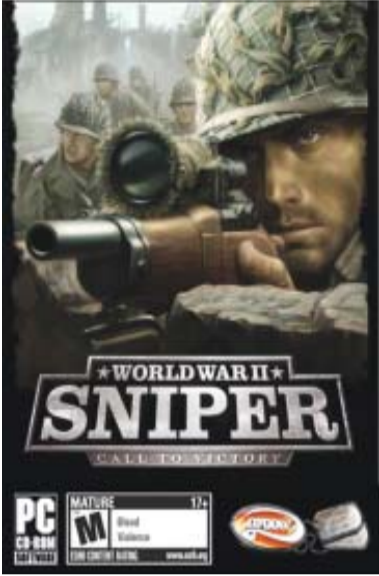
تدابیر امنیتی جدید از طریق قانون علیه اقدامات غیر قانونی اینترنتی

رادارها، تجهیزات ردیابی صوتی واسکن‌های اشعه ایکس، توسعه خواهد داد.

«آی بی‌ام» پیش از این اعلام کرده بود پردازنده‌های «سل» (Cell) اسامختن این شرکت دارای کاربری بسیار گسترده‌ام‌ای هستند و می‌توان آنها را علاوه بر استفاده در رایانه‌ها، برای تأمین توان پردازش اطلاعات در گستره وسیعی از تجهیزات الکترونیکی دیگر نیز مورد استفاده

بازی‌های رایانه‌ای

World War 2 Sniper : Call to Victory



بازی World War 2 Sniper: Call to Victory تقلید ضعیفی از MOHAA و COD می‌باشد.

گرافیک بسیار همانند گرافیک Marine Sharp Shooter 2 می‌باشد و بدون کوچکترین پیشرفت و تغییری استفاده شده صدای بازی هم نسبت به MSS2 پیشرفت زیادی نکرده است. اما خط داستانی بازی را می‌توان قوی‌تر از MOHAA و COD دانست. بازی دارای دو درشوع هر مرحله می‌باشد. شما مانند COD فقط می‌توانید از ۲ اسلحه (در آن واحد) و نازنچک و کلت به صورت همزمان استفاده کنید. نقشه‌های بازی هم مانند MOHAA و COD سه جهت اصلی و محل مأموریت‌ها را نشان می‌دهد.

بازی Call to Victory را نمی‌توان یک موفقیت یا یک شکست تمام‌عیار بر شمرد و بازی در حد متوسطی قرار دارد. اگر لین بازی در سال ۲۰۰۱ راه‌یابد می‌دومی توانستیم بگویم که دوبازی MOHAA و COD تکامل‌یابی‌ی هستند اما آیا می‌توان گفت امروز آغاز ماه‌سامبر ۲۰۰۲ است؟

بازی‌های سرقت‌شده، تهدیدی برای دستگاه PlayStation قابل حمل

هکرها موفق شده‌اند چند بازی تجاری PlayStation قابل حمل (که اصطلاحاً PSP نامیده می‌شود) راهک کنند و از طریق Memory Stick بر روی PSP، راه‌یاب‌رادر آورند.

به گزارش گیمپز اینترنیتی، این امر نگرانی‌هایی را در مورد به‌کارگیری گسترده کپی‌های غیرمجاز بازی‌ها در این محیط به‌وجود آورده‌است. برخی گروه‌های برنامه‌نویسی آماتور که بر روی PSP کار می‌کنند، اخیراً موفق شده‌اند که بر روی ماشین‌کندهای غیرمجاز راه‌یاب‌رادر آورند.

هم‌اکنون تعداد زیادی بازی‌های قدیمی به همراه امولاتورهای ویژه برای آنها بر روی اینترنت است. در عین حال، تنها در روزهای اخیر است که هکرها موفق شده‌اند بازی‌های تجاری هک‌شده‌را، با نهادهای Mercury و Cod Arms Lumines و Puzzle Bobble بر روی PSP به‌یاب‌رادر آورند و بر روی اینترنت در دسترس همگان قرار دهند. این بازی‌ها از طریق Memory Stick به‌یاب‌رادر می‌آیند.

نکرده و پردازنده‌های "Intel" را جایگزین آن خواهد کرد.

به‌نظر می‌رسد هر چند "آی بی‌ام" در زمینه بازاریابی پردازنده‌های "پاور پوی سی" خود دچار مشکل شده‌اما با شروع همکاری شرکت

"مرکوری" با این شرکت، "آی بی‌ام" موفق خواهد شد پردازنده "سل" خود را به خوبی معرفی کند.



عامل پخش‌کننده مواد مخدر از طریق اینترنت دستگیر شد

اینترنت شناسایی و دستگیر شد. به گزارش آنسا از جنوا، این فرد ۵۲ساله در ایالت گوینسلند در کشور استرالیا زندگی می‌کند. این فرد در هنگام سفر به ایالت ژنو توسط پلیس محلی این منطقه شناسایی و دستگیر شد. پلیس جنوا از طریق اینترنت توانست به‌سوابق این فرد دسترسی پیدا کند و در حالی که قصد سفر به این ایالت را داشت در کویه‌قطار وی را دستگیر کردند.

این شخص علاوه بر پخش مواد مخدر در کشورهای هم‌جوار از طریق اینترنت اقدام به‌تکتیر و مونتاز تصاویری غیر اخلاقی نیز می‌کرد.

پلیس جنوا توانست با ردیابی این شخص از طریق اینترنت در لیست مسافرائی که به این ایالت سفر می‌کردند وی را شناسایی و دستگیر کند. همچنین مأموران پلیس توانستند به‌سوابق و اقدامات غیر اخلاقی این فرد از طریق اینترنت دسترسی پیدا کنند. مأموران پلیس استرالیا از مدت‌های زیادی به دنبال این شخص بودند و بالاخره با همکاری مأموران پلیس ایتالیایی وی را دستگیر و بازداشت کردند.

۲۵ درصد جمعیت جهان از خدمات همراه استفاده می‌کنند



۷۷ درصد جمعیت جهان تحت پوشش شبکه‌های تلفن همراه هستند. به گزارش اینلنا، در حال حاضر ۷۷ درصد جمعیت جهان در فضایی زندگی می‌کنند که شبکه‌های همراه را آن فعال هستند، با این حال تنها ۲۵ درصد جمعیت جهان مشترک خطوط همراه هستند.

در سرتاسر جهان اپراتورهای ساخت‌های لازم برای سرویس‌های همراه را راه‌اندازی کرده‌اند؛ اما هزینه نسبتاً بالای گوشی‌های همراه و خدمات مخابراتی باعث شده مشترک‌های بالقوه نتوانند از این خدمات استفاده کنند.

در کنفرانس جهانی GSM ۳ که در کن فرانسه برگزار شد، انجمن GSM تلاش خود برای طراحی گوشی‌های همراه زیر ۴۰ دلار و کاهش هزینه‌های مخابراتی آغاز کرد.

در این نمایشگاه شرکت موتورولا اولین گوشی ارزان‌ار معرفی کرد که از دید کارشناسان اولین گام برای ارائه خدمات مخابراتی ارزان‌قیمت‌اشد. در حال حاضر انجمن GSM شدیدتلاش می‌کند تا شرکت‌ها را به ایجاد راه‌کارهایی برای کاهش هزینه‌های خدمات همراه و قیمت گوشی‌ترغیب کند.

اقدامات خبرتی پلیس زیرلوی قانون نشان داده‌است که اجاری قانون می‌تواند به عنوان یک حربه کارآمد در جهت کشف و دستگیری باندهای جرایم رایانه‌ای مشمر واقع گردد. وی افزود: نیروهای پلیس معتقد هستند که این گونه اقدامات می‌تواند تاثیر یازدارنده بسیار مثبتی داشته‌باشد.

چندی پیش دادگاه قضایی جرم اینترنی در لندن رسماً اعلام کرد که هر گونه اقدام غیرقانونی اینترنی بیکر د قانونی دارد و یاهر وب‌سایتی که امکان کار بران امکان داد غیرقانونی را از اینترنت فراهم آورد بر خورده جنلی می‌شود.

این درحالی است که سازمان صنعتی ضعیف آمریکا (RIAA) تاکنون نزدیک به ۱۱ هزار فعالیت قانونی متنوع در این زمینه به عمل آورده است و صنایع صدانگاره‌های بریتانیایی (BPI90) مورد مشترک سازی قابل داده‌ها را گزارش داده‌اند.

پلیس در ۱۴ کشور اقدامات شدید امنیتی را انطباق داده‌است و گروه‌های بی‌شماری را که مسئول کپی‌رایت‌های غیرقانونی از طریق اینترنت بودند را دستگیر کرده است.

"آلبرت گائز لاس" وکیل دعاوی آمریکایی اظهار کرد: صنعت موسیقی اینترنتی در اروپا و آمریکا تدابیر امنیتی جدیدی را از طریق تصویب لوایح قانونی جدید در زمینه جرم اینترنتی علیه ۷۸۴ کاربری که به‌طور غیرقانونی به مشترک‌سازی فایل می‌پرداختند، به کار برد.

به گزارش epolice، صنعت موسیقی‌های آن‌لاین در انگلیس با همکاری پلیس سایبری سری جدیدی از اقدامات قانونی را علیه ۷۸۴ فردی که احتمالاً می‌رفت به‌سایت غیرقانونی آهنگ‌ها را از اینترنت دانلود می‌کنند را انجام داد.

دنیای وبلاگ‌ها

نکات مفید در طراحی وبلاگ

یکی از مزیت‌هایی که در بسیاری از ابزارها بر نامه‌های ساخت وبلاگ در نظر گرفته شده است فراهم کردن امکان ایجاد قالب جدید و یا تغییر قالب وبلاگ است. قالب‌ها، شکل، مکان، رنگ و نحوه نمایش مطالب و یا دیگر عناصر وبلاگ را در صفحات وبلاگ تعیین می‌کنند. آنها کمک می‌کنند که کاربران این ابزار ها و نویسندگان وبلاگ بدون درگیر ی با مسائل و مشکلات برنامه نویسی امکان اعمال سلیقه خود را در نحوه نمایش وبلاگ خود داشته باشند.

جداول از متداول ترین عناصر بکار گرفته شده در صفحات HTML هستند. آنها یکی از مهمترین تگ‌های HTML برای رمزبندی و شکل دهی صفحات بشمار می‌روند. برای مثال اگر بخواهید صفحه خود را به چند بخش تقسیم کنید یا برای ایجاد تراز رنگی که در گوشه صفحه بکار گیری تگ‌های جدول می‌تواند شما را به هدف نزدیک کند. اما جدول معایب دایند. اول آن اینکه پردازش این کد و محتویات آن برای مورگر وقت بیشتری می‌گردد و مهمتر اینکه اکثر مورگر ها تا دانلود کامل تمام متن ها و دیگر دستورات HTML موجود در یک جدول صبر می‌کنند. سپس آن را نمایش می‌دهند. برای مثال اگر شما صفحه وبلاگ خود را با جدول تقسیم بندی کرده‌اید و تمام مطالب ماه جاری را در سلول های این جدول نوشته‌اید و یا حتی در جدولی در زیر مجموعه این جدول نوشته‌اید، خواننده بایستی تا دانلود کامل تمامی مطالب ماه جاری صبر کند و البته گزینه بهتری نیز وجود دارد و آنکه در هنگامی که جدیدترین یادداشت نمایش داده شده است و خواننده مشغول خواندن آن است دیگر مطالب نیز به ترتیب دانلود و نمایش داده شوند. امروزه طراحان وب برای رسیدن به این مقصود بجای تگ Table از تگ‌های DIV ویا SPAN استفاده می‌کنند. این تگ‌ها اگرچه عملکردی قیقا مانند جدول ندارند. اما برای رفع بسیاری از نیاها مانند تراز رنگی در کنار مطالب وبلاگ و رنگ نمودن لینک‌های مختلف یکسان کاربرد دارد و دسترس کم از تگ‌های Table هستند. (برای مثال اگر مایلید مطالب هر پست در پس زمینه‌ی آن رنگ متفاوت نمایش داده شوند تگ DIV همراه با STYLE نظر شما را تأمین می‌کنند).

۳- اکتیو ایکس و جاواایلت ممنوع!

دیگر حتی سایت‌های اینترنتی نیز در استفاده از اکتیو ایکس و جاواایلت‌ها محتاط هستند. نمونه‌ای از اکتیو ایکس‌ها کنترلر Media Player و یا حتی Real Audio هستند که امکان پخش موسیقی و کنترل آن توسط ویزیتور را در صفحه فراهم می‌کنند. دامنه استفاده از جاوا ایلت‌ها بیشتر است ولی ایجاد افکت‌های تصویری و چت از رایج‌ترین کاربردهای آنها هستند. اکتیو ایکس‌ها جز

پلیس سایبر در لندن با همکاری چندین سازمان مربوط به صنعت موسیقی اینترنتی در اروپا و آمریکا تدابیر امنیتی جدیدی را از طریق تصویب لوایح قانونی جدید در زمینه جرم اینترنتی علیه ۷۸۴ کاربری که به‌طور غیرقانونی به مشترک‌سازی فایل می‌پرداختند، به کار برد.

به گزارش epolice، صنعت موسیقی‌های آن‌لاین در انگلیس با همکاری پلیس سایبری سری جدیدی از اقدامات قانونی را علیه ۷۸۴ فردی که احتمالاً می‌رفت به‌سایت غیرقانونی آهنگ‌ها را از اینترنت دانلود می‌کنند را انجام داد.

گذری به وبلاگها

نام وبلاگ : ترانه مجهول

آدرس وبلاگ : www.hodak.persianblog.com

دیگر چیزی نمانده که گفته‌شود. . . خدا حافظ. . . یا تاریخ (!) باشد. . . قطار رفته است. . . مسافراهی خوشدل همیشه عقب می‌مانند. . . طوری شب شده بود که گمان نمی‌کردم دیگر صبح شود اما اولین گرگ‌میش‌هوارا که دیدیم با آن سردی دم صبح دیدم که هیچ شبی نیست که صبح آلود نشود. .

بگذر بخوانم. دست‌تر لیر از روی این دهان که تمام حرف‌هایم درش پوی ماندگی گرفته. نگاهت راهلی کن تا تو این همه حرف‌نم کشیدم امرگر شکافم. . .

قطار رفته بود و من که مسافر خوشدل خیالاتی‌اش بودم به عقب مانده بودم جا مانده بودم. . . مرد کنترلچی می‌گفت دختر جان چیزی نشده باقطار بعدی. . . چه می‌دانست که این قطار که امرا گذاشته بود قطار بعدی دیر و بود حواله‌اش را امروز داشته. . .

کالا که من دیدنچا منگشته ام توی این ایستگاه محزون و هیچ‌کس بیچار نیست. . . حتی مرد کنترلچی هم روی صندلی چرت می‌زند. . . بین چه خوب است که حرف‌بزنم اما دیگر چیزی نمانده که گفته‌شود. . . تمام حرف‌تو ی دهانم لوج شده اند و یی پتک می‌خورد به فرق سرم که دیگر چیزی آست مانده که گفته‌شود. . . چه سوزی گرفته هوا و چقدر آبی خاکستری است آسمان. . . کاش مه می‌گرفت. . . توی تمام این مدت منم هم بودم که قطارها را جامی گذاشتم

با آنها مرا. . . شاید هم من قطارها را جامی گذاشتم مگر شیشمان شوم و بازگردم. . . مگر توییایی و بگوینی که بر گردم. . . اما گمانم اگر می‌آمدی هم بازگشتی نبود . . . حس بازگشت نبود. . . حال بازگشت نبود. . . زمان بازگشت نبود. . . چقدر چسبناک شده اند جمله‌هایم و سخت‌بیر و نشان می‌کشم از این غار شرعی. . .

صدای سوت می‌آید. . . صدای سوت می‌آید و دور هایک نقطه قرمز توی آبی خاکستری فضا پیدا می‌شود. . . من و کنترلچی بیداریم و ایستاده‌ایم. . . کنترلچی می‌گوید دیدی گتمف باقطار بعدی می‌روی. . . منظورش رانمی فهمم شاید چون دیر و دیر و زها که جا ماندم او منظور مرا نفهمید. . .

قطار می‌ایستد. . . یکی یکی واگن‌ها با پنجره‌های خالی که انگار هیچ مسافری نداشته می‌ایستد. . .

کنترلچی تا ساوالم نمی‌کند چشمش را از من بر نمی‌دارد. . . منظورش را نمی‌فهمم باز هم. . . فقط می‌فهمم که مرا ایاد پدر می‌اندازد. . .

توی راه و قدم‌بزنم هیچ کس نیست که منم مستکن ایستگاه دیدم دوستم روزی لب‌هایم بگل‌زم فوفوت که توی هوا. . . هیچ کس نیست. . . حتی تو اصالا هیچ کس نیست چون توییستی اگر توییدی همه می‌بوند. . . با تمام این‌ها اگر می‌آمدی هم با منی گتمف!

همین طور که خیال می‌یافم روج. . . تنه به تنه می‌شوم. . . سرم را بالا می‌می‌کند که با سر گذر می‌خواهم. . . چقدر آشنایی. . .

تو اینجایی. . . و اشتباه می‌کردم حتی وقتی تو هم هستی باز هم هیچ کس نیست که برایش دست تکان دهم. . .

نگاه می‌کنیم. . . فقط نگاه می‌کنیم. . . و تو فرصت می‌دهی. . . برای آنکه چیزی بگویم غافل از اینکه دیگر چیزی نمانده که گفته‌شود. . . کنترلچی اشاره می‌کند. . . در می‌شوم. . . تو حرکت نمی‌کنی. . . من ردم می‌شوم. . . می‌گذرم ولدم می‌خواست تو حدس می‌زدی که من دیگر بازی نمی‌گردم و حالا پیشم بی‌غور نمی‌شدی. . .



گفت‌وگویی و وبلاگی

گفت‌وگویی و وبلاگی گفت‌وگو از نادر جدیدی

گفت و گو با وبلاگ نویس پدر خونده
حمیدرضا عبدللهی صاحب وبلاگ پدر خونده در این شماره همان‌صاحبو بلاگی مابود. از آنجایی که خودشان فراغ‌التصمیم رتت ۱۱ت خیلی راحت ترمیتونستم همدیگر و درک کنیم!

- اولین بار کلمه وبلاگ کی به گوشت خورد؟

حدود دو سال و نیمه پیش بود فکر کنم پاییز ۸/ در ابتدا تنها که‌هایی از وبلاگهای مختلف رو در ستونی از روزنامه هم‌شهری می‌خواندم.

- خودت کی شروع کردی به وبلاگ نویسی؟

در ابتدا برام کمی غریب بود. یک‌کشت‌نشستم‌های آذسه‌هایی که در روزنامه چاپ می‌رسیدر ابتدا وبلاگ خط‌ها و دوایر شروع کردم و بعد از حدود یک دوماه تصمیم گرفتم خودم دست بکارشم. با اطلاعاتی که از آن زمان از HTML داشتم شروع کردم یاد می‌امد اولین بار برای اینکه فلو پدیش میل زدم و راهنمایی خواستم. اون‌هم جوابم رو داد و شخصی به‌نام پدرخشان رو که اون زمان راهنمای وبلاگ‌خاسری روشنبودر معرفی کرد.

- اولین جمله‌ای که نوشتی چی بود؟

سلام

- آگه امروز مجبور باشی آخرین پست و بلاگتو بنویسی چی می‌نویسی؟

می‌نویسم: پدرخونده رفت

- چرا وبلاگت شد پدرخونده؟

به خاطر شخصیتی که خیلی دوست داشتم چون شخصیت کاملی داشت. صبور، جندی، خانواده‌دوست و یک‌بیز‌بنس‌من کامل

- فرض کن می‌خوای بلاگتو آپدیت کنی اما منجمه میشی که‌هک‌شده‌چیکار می‌کنی؟

- اولین جمله‌ای که در مورد این کلمات به ذهنت میرسه چیه؟

- وبلاگ: زندگی

- بلاگ اسپات : با کلاس!

- Movable Type : حرفه‌ای

- کافه بلاگ : یک کافه‌نا راحت

- آبتکس : جاسوس‌های غیر حرفه‌ای

- فیلتر ینگ : یک زحمت‌بیهوده

- بهترین خاطره و بدترین خاطره که از وبلاگ نویسی داری چیه؟

- بهترین دوستی‌های زندگی - بدترین جدایی از بهترین دوست زندگی در مورد این کلمه‌ها هم اولین جمله رو که به‌ذهنظت میرسه بگو:

- سیاست: قشنگترین بی‌بازی

- عشق : مسخره!

- علی‌دایی : یک آدم‌زنگ

- فمینیسم : یک ایسم ناشناخته

- گلد کوئست : خفت کن مارکتینگ

- پینک‌فلو پدیش : خودخودوبلاگ

- جایگاه وبلاگ در ایران چگونه؟

- همانطور که هست به‌همان اندازه نیست!

- نظرت در باره دنیای وبلاگ‌ها در روزنامه‌ها و روزنامه‌اسپا؟

چون اولین آشنایی من با وبلاگ‌ها از طریق روزنامه بود فکر می‌کنم خیلی از خوانندگان از طریق همین روزنامه وبلاگ‌نو‌سی را شروع کنند.